

LUDO

EN



How to play

Prepare

Each player places their pieces on the starting position. And then each one takes a turn by rolling the dice and moves a piece that is on the board clockwise around the white track, the number of spaces indicated by the die. As shown below.



Gameplay

- When rolling a six, a player takes out a piece.
- A roll of six, whether it is used to enter or move a piece, gives that player another roll.
- When a player lands on an opponent's piece, the player can roll the die again, and the opponent returns that piece to its original starting position.
- When a piece lands on a square with a star or a colorful square on the white track, it's safe.
- A player must move pieces into the center star square exactly to complete a round of the game, they must move their piece backwards if more points are rolled.
- When a round is completed, the player can roll the die again.

End

The first player to complete a round with all four pieces wins.

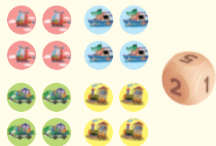




Spielanleitung

Vorbereitung

Jeder Spieler setzt seine Figuren auf die Startposition. Anschließend würfelt jeder Spieler nacheinander und bewegt eine Figur im Uhrzeigersinn um die gewürfelte Anzahl von Feldern auf dem Spielbrett weiter. Wie unten dargestellt.



Spielweise

- Wenn ein Spieler eine Sechs würfelt, muss er eine Figur vom Brett nehmen.
- Wenn ein Spieler eine Sechs würfelt, darf er noch einmal würfeln, unabhängig davon, ob er mit der Sechs eine Figur auf das Spielbrett bringt oder bewegt.
- Wenn ein Spieler auf einer Figur eines anderen Spielers landet, darf er erneut würfeln, und der andere Spieler muss seine Figur auf die Startposition zurücksetzen.
- Wenn eine Figur auf einem Feld mit einem Stern oder einem bunten Feld landet, ist sie sicher.
- Um eine Spielrunde zu beenden, muss ein Spieler seine Figur genau auf das Sternfeld in der Mitte bewegen. Falls mehr Punkte gewürfelt werden, muss er seine Figur rückwärts bewegen.
- Wenn eine Spielrunde beendet wurde, darf der Spieler erneut würfeln.

Spielende

Der erste Spieler, der mit allen vier Figuren eine Spielrunde beendet, gewinnt.



PARCHÍS

ES



Cómo jugar

Preparación

Cada jugador coloca sus piezas en la posición inicial. A continuación, cada uno tira los dados en su turno y mueve una pieza del tablero el número de espacios que indica el dado en el sentido de las agujas del reloj. Como se muestra a continuación.



Jugar

- Cuando saque un seis, un jugador saca una pieza.
- Tanto si utiliza la tirada para meter o para mover una pieza, si el jugador saca seis tira otra vez.
- Cuando un jugador cae en la misma casilla que la pieza de un oponente, el jugador puede tirar el dado de nuevo y el oponente devuelve esa pieza a su posición inicial original.
- Cuando una pieza cae en una casilla con una estrella o una casilla de colores en la pista blanca, es seguro.
- Un jugador debe mover piezas a la casilla de la estrella central exactamente para completar una ronda del juego, y debe mover su pieza hacia atrás si obtiene puntos de más.
- Cuando se completa una ronda, el jugador puede tirar el dado nuevamente.

Finalización

El primer jugador en completar una ronda con las cuatro piezas gana.





Règles du jeu

Mise en place

Tous les joueurs placent leurs pions sur la position de départ. Ensuite, chaque joueur effectue son tour en lançant le dé et déplace un pion qui se trouve sur le plateau dans le sens des aiguilles d'une montre. Le pion fait le tour de la piste blanche en respectant le nombre de cases indiqué par le dé. Comme indiqué ci-dessous.



Jeu

- Lorsqu'il lance un six, le joueur sort un pion.
- Faire un six, que ce soit pour introduire ou déplacer un pion, permet à ce joueur de faire un autre jet de dé.
- Lorsqu'un joueur tombe sur un pion de l'adversaire, il peut relancer le dé et l'adversaire remet ce pion dans sa position de départ.
- Lorsqu'un pion tombe sur une case étoilée ou sur une case colorée de la piste, il est en sécurité.
- Un joueur doit amener ses pions pile sur la case étoilée centrale pour terminer un tour de piste. Il doit déplacer son pion en arrière si le chiffre du dé obtenu est trop grand.
- Lorsqu'un tour est terminé, le joueur peut jeter le dé à nouveau.

Fin

Le premier joueur à compléter un tour avec les quatre pions remporte la victoire.





Como jogar

Prepare

Cada jogador coloca as suas peças no ponto inicial. Depois, cada um roda os dados à vez e move a peça que está no tabuleiro pelo número de espaços indicado no dado no sentido do relógio, acabando por dar a volta a todo o percurso. Conforme apresentado abaixo.



Jogo

- Quando sai um seis, o jogador coloca uma peça no tabuleiro.
- O jogador pode rodar os dados novamente quando consegue um seis, quer o use para entrar no tabuleiro, quer o use para mover uma peça.
- Quando um jogador cai no mesmo espaço que uma peça do adversário, pode rodar o dado novamente e o adversário coloca essa peça no ponto inicial.
- Quando uma peça está num quadrado com uma estrela ou num quadrado colorido do tabuleiro, está protegida.
- Para concluir uma ronda do jogo, o jogador tem de mover o número de espaços exatos para alcançar o espaço central com uma estrela. Se lhe sair um número superior ao necessário, terá de recuar o número de espaços em excesso.
- Quando conclui uma ronda, o jogador pode voltar a rodar os dados.

Fim

O primeiro jogador a terminar uma ronda com as quatro peças vence.

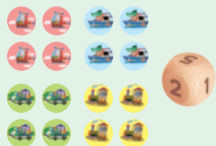




Come giocare

Preparazione

Ogni giocatore posiziona le proprie pedine sulla posizione di partenza. Poi, a turno, ogni giocatore tira il dado e sposta una pedina sul tabellone in senso orario intorno alla pista per il numero di caselle indicato dal dado. Come mostrato qui sotto.



Partita di gioco

- Quando esce un sei, il giocatore fa entrare una pedina in gioco.
- Un tiro da sei, che venga usato per far entrare o per muovere una pedina, dà al giocatore il diritto di effettuare un altro tiro.
- Quando un giocatore raggiunge con la sua pedina quella di un avversario, può tirare di nuovo il dado mentre l'avversario riporta la sua pedina nella posizione iniziale.
- Quando una pedina arriva su una casella contrassegnata da una stella o su una casella colorata sul tracciato, è al sicuro.
- Per completare un round, la pedina di un giocatore deve fermarsi esattamente nella casella con la stella al centro del tabellone; se il numero del dado è più alto, la pedina deve muoversi all'indietro.
- Al termine di un round, il giocatore può lanciare nuovamente il dado.

Fine partita

Il primo giocatore che completa un round con tutte e quattro le pedine vince.



